BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Desain

Desain merupakan kegiatan kreatif manuasia yang selalu berupaya menciptakan hal-hal baru yang sebelumnya tidak ada, atau menggabungkan dan mengkombinasikan hal-hal yang telah ada dalam upayanya mencari terobosan-terobosan baru untuk mengatasi persoalan hidup manusia.

"**Desain** adalah sebuah kegiatan manusia untuk menciptakan lingkungan dan khasanah perbedaan buatan yang diolah dari alam. Kahasanah ini kemudian sejalan dengan waktu yang selalu berubah-ubah dan penuh diwarnai inovasi-inovasi untuk menciptakan kehidupan budayanya." **(Agus Sachari, Gaya dan Realita)**.

Suatu karya inovasi atau ide-ide Desain tidak dapat dilepaskan dari aktifitas atau kreativitas.

Kreativitas tersebut yang selalu berhubungan dengan perkembangan budaya, peradaban, serta tuntutannya dapat melihat, memikirkan, dan menghubungkan hal-hal yang nampaknya tidak berhubungan menjadi suatu hasil karya yang membawa pembaharuan.

"**Desain** adalah lompatan pemikiran dari kenyataan sekarang ke arah kemungkinan-kemungkinannya di masa depan." **(Resurch)**

2.2 Pengertian Desain Komunikasi Visual

"**Desain komunikasi visual** yaitu Desain bidang seni rupa yang berkaitan erat dengan sector informasi, publikasi dan promosi yang hasil akhirnya berupa teks, gambar, suara dan video yang dapat dinikmati melalui peralatan audio visual." **(Penjelasan Singkat Fakultas Seni Rupa dan Desai ITB)**

2.3 Pengertian Komputer Grafis

"**Komputer grafis** adalah suatu bidang ilmu komputer yang mempelajari tenteng cara-cara untuk meningkatkan dan memudahkan komunikasi antara manusia demgan mesin (komputer) dengan jalan membangkitkan, menyimpan dan memanipulasi gambar model. Penggunaan komputer memungkinkan untuk berkomunikasi lewat gambar-gambar dan diagram." **(Ir. P. Insap Santosa, Msc; Grafika Komputer dan Antarmuka Grafis, 1993)**

2.4 Pengertian Animasi

"**Animasi** adalah suatu teknik merangkaikan gambar-gambar atau image statis dan dilihat satu persatu secara bergiliran sehingga menimbulkan kesan bergerak." **(Ir. Herry Yustiana Yusuf, Diktat Photopaint, 1997)**

2.5 Pengertian Multimedia

"**Multimedia** adalah suatu kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video yang dihasilkan dengan pertolongan komputer atau alat elektronik lainnya." **(Diktat Multimedia, Dipl. Ing. Endri Rachman)**

2.5.1 Multimedia Interaktiv

"**Multimedia interaktiv** adalah pemakai (user) suatu produk multimedia dapat mengontrol, apa yang harus di tampilkan serta kapan, sesuai dengan kebutuhan user." **(Diktat Multimedia, Dipl. Ing. Emdri Rachman)**

2.6 Pengertian Komputer Multimedia

"**Komputer multimedia** adalah komputer yang mempunyai kemampuan untuk memproses (play back, recording, editing) citra (image), suara (sound) dan video selain teks, menjadi satu elemen multimedia." **(Diktat Multimedia, Dipl. Ing. Endri Rachman)**

2.7 Pengertian Belajar

"**Belajar** adalah masalah setiap orang, hampir semua kecakapan, kertrampilan pengetahuan kebiasaan, kegemaran dan sikap manusia terbentuk, di modiikasi, dan berkembang karena belajar." **(Sumadi Suryabrata, BA., Drs., M.A., Ed.S., Ph.D., Proses Belajar Mengajar)**

2.8 Pengertian anak sekolah dasar

"**Anak sekolah dasar** yaitu dari usia 6 sampai 12 tahun, karena pada usianya ini biasanya ia duduk di seolah dasar." **(S.C. Utami Munandar, Mengembangkan dan Bakat Kreativitas Anak Sekolah, 1985)**

2.8.1 Ciri-ciri khas anak sekolah

1. Menyesuaikan diri terhadap kehidupan dimasa dewasa
2. Gang age atau suka berkelompok
3. Lebih mudah di asuh
4. Masa intelektual, cenderung ingin mendapat pengetahuan dan pengalaman
5. Cenderung meniru kelompok sebaya

(S.C. Utami Munandar, Mengembangkan dan Bakat Kreativitas Anak Sekolah, 1985)

2.9 Pengertian Primata

"**Primata** adalah makhluk yang tinggal di atas pohon." **(The Primates; Sarel Eimerl and The Editors of Time Life Books; 1965)**

Klip multimedia temasuk salah satu karya desain grafis karena didalamnya terdapat elemen-elemen desain grafis yaitu:

Warna

Warna adalah elemen penting pada semua karya desain begitupun pada karya desain grafis, warna amat penting karena warna berpengaruh pada rancangan itu sendiri dari segi visual warna mempunyai pengaruh psikologis terhadap orang yang melihat karya desain grafis tersebut.

Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar-gambar ataupun symbol-symbol di dalam karya desain grafis adalah elemen-elemen yang dapat memberikan gambaran tentang suatu produk. Dengan gambar, kita akan mengetahui maksud dari isi atau desain walaupun tanpa membaca tulisan yang ada pada desain tersebut. Namun gambar dan teks harus menjadi satu kesatuan karena keduanya saling berkaitan atau saling mendukung dan menunjukkan harmoni serta keseimbangan dari desain.

Tipography

Tulisan adalah salah satu elemen penting dalam semua karya desain grafis. Dengan adanya tulisan akan memperjelas isi dari desain yang akan dibuat.